MDB

- 1 ETIQUETTE : Complèter l'étiquette papier contenant le mot Bicycode, suivi d'un numéro de 12 caractères comme 0675004 00113 suivi de 2 places libres, suivi du mot de passe.
- -> Ajouter les 2 chiffres en fonction du type de vélo.
- -> Coller sur le passeport l'étiquette
- 2 CAHIER : -> Noter dans le cahier les 2 chiffres à la suite des 12 chiffres existants + Nom et Prénom + Adresse de la personne + mail + téléphone + type de justificatif (C.N.I,..) payement ou ADH (Adhérent)
- 3 PROGRAMMER LA MACHINE : -> A la première mise sous tension choisir dans le menu des icones la 3ème puis sur l'icone fichier puis **Entrer** puis l'icone ouvrir
- -> Choisir dans le menu : 001 FUBYCODE AVEC APPRENTISSAGE
- -> Aux autre mise sous tension : choisir dans le menu des icones la deuxième « Fiche »
- \rightarrow Dans le Bloc 01/03 : **descendre le curseur** (avec la touche du clavier Page Down) 2 fois pour arriver au Bloc 03/03 :
- -> **Modifier les derniers chiffres** du TEXTE pour qu'ils correspondent au code du passeport avec un espace entre les deux groupes de chiffres

Note : Si le gravage doit être plus profond : modifier la valeur de « Trait » (par défaut utiliser 4 sinon 5)

-> Appuyer sur F11 (Enregister une fiche) puis sur la touche Entrer 2 fois



- -> Le menu propose 001 Fiche existante! Ecraser la fiche? -> cliquer sur « O » pour oui + Entrer
- -> Cliquer sur la touche « Echap » puis sur la touche F10 « Marquer une fiche »
- -> Le menu propose Marquage : 1 fois -> **Appuyer sur la touche Enter**. Et le menu affiche un feu précédé de 0000 0001
- 11 GRAVER : -> Nettoyer l'endroit du gravage Débrancher le clavier Positionner la machine sur le vélo Appuyer 1 fois sur la gachette pour voir le débattement Vérifier que le débattement effectué par la machine est correcte
- -> Maintenir correctement la machine sans plus bouger Appuyer une seconde fois sur la gachette
- Ne pas bouger pendant le gravage
- -> Passer du noir ou du blanc en faissant bien renter Nettoyer le surplus avec un chiffon **Appliquer** l'autocollant